

С этим возрожденным человеком по имени Е Цю и его тупой, но богатой компанией эта группа людей выросла слишком быстро.— Время обратить на них внимание. Но как именно нам это сделать? Попытаемся их несколько раз убить? Это излишне. Это лишь лечит симптомы, но не корень проблемы. В лучшем случае, это может сдержать игрока по имени Шигуа. А что если усилить монстров? Нет, усиление монстров коснется не только их, но и всех игроков. Мы должны придумать что-то, что затронет именно их.— Например, весь регион должен быть окружен, иначе другие смогут окружить центр земли как свою собственную территорию.— Таким образом, у тебя будет место, чтобы потратить медные монеты, которые у тебя есть, верно?— Хаха, я позволил тебе пробурить мое медное отверстие, я только окружу одну кромку земли.— Конечно, этого недостаточно.— После этого я снижу доход медных монет от монстров, чтобы снова повысить их стоимость и уменьшить инфляцию валюты.— Однако, это повлияет только на ситуацию в краткосрочной перспективе.— Если мы хотим установить долгосрочную и стабильную денежную систему, нам нужно контролировать источник валюты.— Например, зафиксировать количество монстров, которые обновляются каждый день.— Таким образом, игроки обнаружат, что монстры становятся все меньше и меньше по мере их убийства. С изначально подавляющего количества, они будут обновляться только на рассвете каждый день.— Таким образом, даже если они смогут убить всех монстров за один день, денежный доход, который они смогут произвести, будет в пределах контролируемого диапазона.— Конечно, это не сильно повлияет на команды, которые не очень эффективны в порождении монстров.— В лучшем случае, прибыль от убийства монстров была 30 медных монет, а теперь стала 15.— Но команда типа Фанзе совсем другая.— Если их ежедневный доход на человека превышает 100, то на этот раз они смогут получить только более 50.— Даже если они улучшат свою эффективность, им будет трудно захватить больше монстров, так как их количество уменьшается, а количество игроков увеличивается.— Эти изменения будут сохранены до следующего обновления версии.— Оно запланировано на пять дней спустя.— Это пятьдесят дней в игре, но настройка для ограничения количества монстров может быть добавлена уже сейчас.— Хотя эти люди не могут достичь этого предела в настоящее время, лучше быть готовым.— В конце концов, что если?— Если они действительно разработают какие-то уловки в этот период и будут безумно убивать монстров, денежная система взорвется.— Так что на всякий случай, эта настройка должна быть добавлена первой.— Только 1000 высокоуровневых монстров на первом этаже обновляются каждый день, и выход составляет 3000 медных монет.— 10000 средних монстров, производящих 20000 медных монет.— 100000 низкоуровневых монстров, производящих 100000 медных монет.— Таким образом, общий доход всех игроков на первом этаже в один день не превысит 110300 медных монет.— Конечно, медные монеты, заработанные игроками от торговли и продажи материалов, не включены.— После того, как доход уменьшится вдвое, ежедневный доход будет контролироваться в пределах 56500 медных монет. Звучит много, верно? Так что, что если количество онлайн-игроков составляет миллион, или даже десять миллионов? Таким образом, доход первого этажа даже не будет достаточным для того, чтобы каждый игрок получал по одной медной монете в день. Но в конце концов, это только первый этаж. А как насчет дохода от монстров на втором, третьем и четвертом этажах? Конечно, Чэнь Е также будет контролировать это. Но он не позволит медным монетам у игроков стать слишком скудными, но будет держать их на подходящем уровне в зависимости от количества игроков. Пока медные монеты игроков не приближаются к насыщению, все будет в порядке. Кроме того, кто сказал, что в этой игре есть только медные монеты? 100 медных монет равны 1 серебряной монете. 100 серебряных монет равны 1 золотой монете. Десятичная система? Ее не существует. 1 золотая монета равна 10000 медных монет. Спрошу вас, ваши деньги полны? Тогда игрок скажет, почему бы мне просто не обменять их? Я могу расплавить 100 медных монет и обменять их на предметы, которые гораздо ценнее, чем серебряная монета. Хорошо. Наши последующие NPC будут принимать только серебряные и золотые монеты. И нам также понадобятся серебряные и золотые монеты для последующих продвижений титулов. Как вы выбираете? Кроме того, не тяжело ли нести с собой

100 или 1000 медных монет? Сколько медных монет вы можете нести за один раз, если вы сильны? Я верю, что ради удобства некоторые игроки определенно выберут серебряные и золотые монеты. Это как когда вы выходите в реальной жизни, вы выбираете взять с собой сто монет или 100-ю банкноту? Некоторые люди определенно выберут бумажные деньги. Потому что это удобно. Конечно, я выбираю оплату с помощью телефона. Что касается игроков, которые сами изготавливают фальшивые деньги? Этого не существует. Во-первых, в игре нет золота или серебряной руды. Во-вторых, NPC могут отличить, какие из них фальшивые. Вы сказали, что использовали медную руду для изготовления своих собственных монет, извините, NPC не примут их. Таким образом, денежная система становится гораздо более сбалансированной. Чэнь Е был в хорошем настроении, поэтому он просто превратился в Глаз Бога, чтобы наблюдать за ситуацией с Е Цю и другими. Внутри шахты. Основные ресурсы, распределенные в этой шахте, — это угольные пласты, и их шестнадцать уровней. Фан Цзэ и его товарищи сражались два дня и одну ночь, прежде чем достигли самого глубокого уровня. Пуф! Когда Ду Юань ринулся вперед с щитом и вонзил меч в сердце демонизированного гигантского медведя, монстры на поверхности шахты были уничтожены. Что касается монстров в туннелях шахты, то это не их дело. Сбросив оружие и щит, Ду Юань сел на землю: "Хух, я так устал, но, кстати, вы не чувствуете, что эти доспехи легче, чем раньше?" Е Цю посмотрел на Ду Юаня: "Да, но не то чтобы доспехи стали легче, а наша сила и система улучшились в результате непрерывных боев." "Так что вы и чувствуете, что доспехи стали легче." "Черт, так вот в чем дело?" "Тогда мы можем тренироваться и улучшать свои атрибуты в игре?" "Конечно." "Это просто потрясающе!" Брат Арбуз не обращал на это внимания, он просто вздохнул про себя: "Я так счастлив, что не умирал последние дни, и моя жизнь превысила 100 лет!" "Этот доспех немного тяжел, но его защитные свойства действительно на высшем уровне." Фан Цзэ тоже бросил свое оружие и сел на землю, тяжело дыша: "На самом деле, лучшая тренировка — это непрерывный реальный бой." "Давайте сначала отдохнем, еще есть время до обновления шахты." Чжан Цинъян не был похож на них, он держал тяжелое оружие и носил тяжелые доспехи, активно сражаясь с монстрами. Он держал лук и стрелы, хотя и было очень утомительно, но он носил кожаные доспехи, которые были значительно легче. Так что он был самым расслабленным в бою. Кроме Чжан Цинъяна, легким был и тот, кто вонзал два ножа в задницу монстра. Просто легко умереть. Он умирает по крайней мере раз в день, но все равно очень любит подкрадываться сзади. Даже если он умирает много раз, он никогда не устает от этого. По его словам, он просто любит ощущение ходьбы на грани смерти и лизанья крови мечами! Когда Е Цю услышал это, он молча молился, надеясь, что ты так подумаешь, когда игра начнется. Увидев, что все отдыхают, Е Цю медленно раскрыл карту: "Если секрет волка скрыт в шахте, то наша шахта, возможно, самая вероятная." Фан Цзэ подвинул несуществующие очки, когда услышал это. Не спрашивай, это привычка: "Потому что местоположение этой шахты — голова волка?" Е Цю кивнул: "Да, шестнадцать шахт расположены в ряд, и каждая из них далеко от других." "Только здесь, у головы волка, местоположение этой шахты слишком близко к соседним шахтам и очень выделяется." Фан Цзэ тоже посмотрел на карту: "Ну... эта точка действительно особенно выделяется." "Давайте поищем подсказки поблизости." После отдыха все начали тщательно обыскивать нижнюю часть шахты. К сожалению, они нашли только несколько тел. Кроме того, на телах были рукописи о добыче. Фан Цзэ и его товарищи также находили эти рукописи в других шахтах, но они брали их и продавали. Конечно, они сохранили несколько для себя на случай, если профессия шахтера внезапно станет сильнее. Если так, они просто станут шахтерами. Это лучшие игроки! Они всегда следуют обновлениям. Прежде чем обновление произойдет, они угадывают следующее обновление и готовятся соответственно. Что касается тех, кто идет против обновления... забудьте об этом. "Время обновления шахты скоро наступит." "Трава, все так же, как и в предыдущих шахтах, ничего." "Ну, поехали завтра в следующую шахту." Фан Цзэ сказал это с закрытыми глазами. В этот момент шахта внезапно сильно задрожала! Движение было небольшим, и почти невозможно было обнаружить снаружи, но Фан Цзэ и его товарищи внутри почувствовали, как будто произошло землетрясение! В

следующую секунду они все превратились в луч белого света и были выброшены наружу. Фан Цзэ открыл глаза, махнул всем и сказал: "Пойдем, сегодня мы не будем искать, пойдем выйдем из башни поесть." "Подождите минутку!" В этот момент Е Цю внезапно окликнул тех, кто собирался уходить. "Вы, разве не чувствовали вибрацию только что?" Ду Юань застыл на мгновение: "Я чувствовал, что случилось, это должно быть шум, вызванный обновлением шахты, верно?" Е Цю с ужасом посмотрел на них: "Ты уверен, Лао Ду?" "Разве ты не помнишь, что когда мы были выброшены из других шахт раньше, в шахтах не было никаких движений?!" В этот момент все замолчали. Фан Цзэ мгновенно изменил свое отношение: "Ты хочешь сказать, что вибрация только что была не из-за обновления шахты, а..." "Что-то еще?"

<http://tl.rulate.ru/book/114126/4439179>